עזרה עבור AppleScript

בנושא AppleScript

במהלך השימוש ב-Mac, תגלה/י שאת חלק מהמשימות הינך מבצע/ת שוב ושוב. באמצעות AppleScript, תוכל/י לכתוב תסריטים ויישומים המאפשרים הפיכה של משימות חוזרות לאוטומטיות.

AppleScript היא שפת כתיבת תסריטים עוצמתית ומגוונת המובנית ב-OS X. באפשרותך להשתמש ב-AppleScript ליצירה של קיצורים, הפיכה של משימות חוזרות לאוטומטיות ואף יצירה של יישומים מותאמים אישית החוסכים לך זמן רב.
AppleScript מאפשר לך לשלוט ביישומים שניתן לכתוב עבורם תסריט.

תסריט של AppleScript מורכב מפקודות בשפה הנראית כאנגלית המבצעות פעולות באובייקט. דוגמאות לפעולות שפקודות מבצעות הן פתיחה, סגירה או קבלת שם. דוגמאות לאובייקט הן יישום, חלון או הגדרת העדפה.

תסריט יכול לשלוט ביישום אחד או יותר. על-מנת שניתן יהיה לכתוב עבורו תסריט, יישום חייב להגדיר את המונחים שבהם ניתן להשתמש בתסריטים. OS X מגיעה עם כמה יישומים שניתן לכתוב עבורם תסריט.

תסריטים יכולים גם לשלוט ביישומים ברשת, כך שתוכל/י להפוך משימות לאוטומטיות ביותר ממחשב אחד.

למעשה, הינך משתמש/ת כבר ב-AppleScript מבלי שידעת זאת. פונקציות רבות במערכת וביישומים הן למעשה תסריטי AppleScript שמבוצעת עבורם קריאה מתוך יישום. לדוגמא, במערכת עזרה זו, בכל פעם שהינך לוחץ/ת על קישור הפותח יישום או קובץ, פעולה זו מתבצעת על-ידי תסריט של AppleScript.

נושאים קשורים

כיצד פועל AppleScript
בנושא עורך AppleScript
בנושא שפת AppleScript
משאבי AppleScript באינטרנט
סביבת הפיתוח AppleScript Studio

בנושא עורך AppleScript

עורך AppleScript הינו יישום תסריטים קל לשימוש שבאפשרותו לקרוא, לכתוב, לרשום ולשמור תסריטי AppleScript.

להלן כמה מהמאפיינים של AppleScript:

- מספק דרך קלה ומאוחדת לשימוש בממשק
- מאפשר לך לחפש ולהחליף מלל בתסריטים
- מבצע התאמה אוטומטית של שורות בהצהרות תסריט ארוכות

- מאפשר לך לבצע פעולות מרובות של ״ביטול פעולה״
- מספק תסריטים של תפריט קיצור לצורך כתיבה מהירה יותר של תסריטים
- תומך בשירותי יישום
- מאפשר לך לגשת לתסריטי יישום באמצעות ״לוח הספריה״
- מספק ״מסייע תסריט״ לעזרה בהשלמת הצהרות
- מספק את היסטוריית התוצאות והיסטוריית קובץ רישום אירועים כדי שתוכל/י לבחון את התסריט

נושאים קשורים

בנושא שפת AppleScript
סביבת הפיתוח AppleScript Studio

יצירת תסריטי AppleScript

אינך צריך/ה כל ידע בתכנות על-מנת ליהנות מ-AppleScript. למעשה, אינך צריך/ה לכתוב אפילו מילת תסריט אחת. OS X כולל מאות תסריטים יעילים ומוכנים לשימוש של AppleScript, ואלפי תסריטים נוספים זמינים באינטרנט.

אם תרצה/י להיכנס קצת יותר לעומק הדברים, תוכל/י לקחת תסריטים קיימים ולהתאים אותם לצרכים שלך על-ידי ביצוע שינויים מינוריים.

כמובן שהיתרונות הגדולים ביותר מתאפשרים הודות ליצירת תסריטים משלך. למידת כתיבה של תסריטים תאפשר לך ליצור כלים שימושיים ופעולות אוטומטיות חוסכות זמן שיהפכו את העבודה שלך לפרודוקטיבית יותר.

ניתן לשנות תסריטים או ליצור תסריטים משלך באמצעות עורך AppleScript, המספק סביבה פשוטה לכתיבת תסריטים. כל הדוגמאות המופיעות בעזרה עבור AppleScript נכתבו באמצעות עורך AppleScript.

- פתח/י את עורך AppleScript.

  הקלד/י את המלל הבא בחלון של עורך AppleScript.

```
אמור/י ״Welcome to AppleScript!״
```

  לחץ/י על ״הפעל״.

נושאים קשורים

בנושא עורך AppleScript
סביבת הפיתוח AppleScript Studio

כיצד פועל AppleScript

AppleScript פועל על-ידי שליחת הודעות, הנקראות ״אירועי Apple״. בעת הפעלה של תסריט, AppleScript שולח אירועי Apple למערכת או ליישומים המבצעים את הפקודות.

במקרים רבים, יישומים או המערכת מחזירים תוצאה אל AppleScript. לדוגמא, אם תסריט שולח בקשה ליישום לקבלת שם של אובייקט, היישום מחזיר את השם המבוקש. אם לא ניתן לבצע את הפקודה, היישום או AppleScript עשויים להחזיר הודעת שגיאה. ניתן לראות את התוצאות המוחזרות ב-AppleScript Editor.

באופן כללי, אינך צריך/ה להיות מודע למנגנון הפעולה של ״אירועי Apple״. AppleScript מבצע את כל הפעולות הללו ברקע. עליך רק לכתוב את התסריט ולהפעיל אותו.

נושאים קשורים

בנושא AppleScript
בנושא שפת AppleScript

בנושא יישומונים

תסריט הנשמר כיישום נקרא יישום AppleScript, או יישומון. יישומונים פועלים באופן אוטומטי עם פתיחתם ומבצעים את הפקודות בתסריט. יישומונים עשויים להיות פונקציות קטנות המכילות רק מספר קטן של פקודות, או יישומים מורכבים המכילים אלפי שורות.

ניתן לשמור יישומונים כניתנים לעריכה או כ״קריאה בלבד״. יישומון ניתן לעריכה מכיל עדיין את המלל של התסריט, כדי שניתן יהיה לערוך ולהדר אותו מחדש בכל עת. על-מנת לערוך או לשנות יישומון, גרור/י אותו לתוך הצלמית של עורך AppleScript. כאשר תשמור/י תסריט כמיועד להפעלה בלבד, חלק המלל הניתן לעריכה יוסר ולא ניתן יהיה עוד לערוך או להדר מחדש את הקובץ.

על-מנת לערוך יישומון שנשמר כניתן לעריכה, יש לפתוח אותו בעורך AppleScript או ביישום עריכה אחר של AppleScript. יישומונים דורשים מטפל ״on run״, המתחיל להפעיל את התסריט כאשר היישומון נפתח.

- דוגמא זו מציגה מטפל ״on run״.

```
on run
    first command--
    second command--
end run
```

נושאים קשורים

בנושא droplets
סוגי קובץ של AppleScript

בנושא תסריטים מהודרים

תסריט מהודר הוא קובץ AppleScript בצורה ניתנת לעריכה שבאפשרותך לקרוא ולערוך ב-AppleScript Editor, או ביישום עריכה אחר של AppleScript.

כאשר הינך פותח/ת תסריט מהודר, הוא מופיע ב-AppleScript Editor אך אינו מבצע באופן אוטומטי את הפקודות. הדבר מאפשר לך לבצע שינויים מבוקשים בתסריט בלי להפעיל אותו בפועל. לאחר מכן, תוכל/י להדר את התסריט, אשר קורא וממיר את כל המלל לקוד של AppleScript בתוך הקובץ. את התסריט המהודר ניתן להפעיל. תסריט מהודר הוא קובץ בעל סיומת של scpt.

כאשר תשמור/י קובץ כזה כתסריט מהודר, המלל עדיין יישאר בקובץ יחד עם הקוד. לפיכך, באפשרותך לערוך את התסריט המהודר שוב בכל שלב.

נושאים קשורים

בנושא יישומונים
בנושא droplets
סוגי קובץ של AppleScript

הבסיס

בנושא droplets

Droplet הוא תסריט של AppleScript המופעל כאשר הנך גורר/ת ומשחרר/ת קבצים או תיקיות לתוך הצלמית שלו. התסריט מבצע פעולות בקבצים או בתיקיות.

בדומה ליישומונים, ניתן לשמור droplet כיישום ניתן לעריכה או כיישום להפעלה בלבד. droplet ניתן לעריכה מכיל עדיין את המלל של התסריט, כדי שניתן יהיה לערוך ולהדר אותו מחדש בכל עת. על-מנת לערוך או לשנות droplet, גרור/י אותו לתוך צלמית ״עורך התסריטים״. כאשר תשמור/י תסריט כמיועד להפעלה בלבד, חלק המלל הניתן לעריכה יוסר ולא ניתן יהיה עוד לערוך או להדר מחדש את הקובץ.

יישומי droplet דורשים מטפל ״on open״, המתחיל להפעיל את התסריט כאשר ה-droplet נפתח. מטפל ״on open״ כולל פרמטר המכיל רשימה של הפריטים שנגררו אל ה-droplet. חלק מתסריט ה-droplet בודק את הרשימה, וחלק אחר פועל בפריטים. אלא אם כן ה-droplet נועד לפעול בפריט בודד, הוא אמור לכלול לולאת חזרה העוברת בין הפריטים ברשימה, ומבצעת פעולות בכל פריט בתורו.

- להלן דוגמה למטפל droplet עם ״on open״ ורשימת פרמטרים.

```
on open (theItemsDropped)
    first command--
    second command--
end open
```

נושאים קשורים

בנושא יישומונים
בנושא תסריטים מהודרים

הבסיס

שימוש במילוני AppleScript

על-מנת לברר באילו פקודות ואובייקטים תוכל/י להשתמש לשליטה ביישום, תוכל/י להתבונן במילון היישום. מילון מכיל ערכה של מונחים שהיישום משתמש בהם.

תוכל/י להציג מילון של יישום ב-AppleScript Editor על-ידי בחירה של היישום בחלון ״ספריה״, או על-ידי גרירה של צלמית היישום לצלמית של AppleScript Editor.

מונחים במילון מאורגנים לפי קבוצות של מונחים קשורים בשם ״חבילות״. פקודות ואובייקטים מופיעים במלל עבה.

1. ב-AppleScriptEditor, בחר/י ״חלון״ > ״ספריה״.
2. לחץ/י פעמיים על שם היישום בחלון ״ספריה״.
3. בחר/י חבילה.

   המונחים בחבילה זו והתיאורים שלהם יוצגו.

שפת AppleScript מחולקת לקטגוריות שונות:

- חבילות: קבוצות של מונחים קשורים. במילון של AppleScript Editor, החבילות מופיעות בעמודה הראשונה, ומצוינות על-ידי אות ״S״ כתומה.
- פקודות: בקשה לפעולה או תוצאה. פקודות, הנקראות גם ״אירועים״, מופיעות בעמודה השניה, ומצוינות על-ידי אות ״C״ כחולה (נקראת גם אירוע).
- מחלקות: אובייקטים הניתנים לכתיבה בתסריט. תיאורי מחלקה מפרטים את התכונות והרכיבים הקיימים במחלקה זו. מחלקות מופיעות בעמודה השניה, המצוינת על-ידי אות ״C״ בצבע לבנדר.
- מאפיינים: אובייקטים היכולים להכיל ערכים. מאפיינים מופיעים בעמודה השלישית, המצוינת על-ידי אות ״P״ בצבע לבנדר.
- רכיבים: אובייקטים הכלולים באובייקטים אחרים. לדוגמא, פיסקה עשויה להכיל מילים רבות. רכיבים יכולים להופיע בעמודה השלישית, המצוינת על-ידי אות ״E״ בצבע כתום.

נושאים קשורים

הגדרות מחלקה
הגדרות פקודה
שימוש ב-AppleScript עבור פקודות ביישומים

פתיחה

מדריך השפה עבור AppleScript: הפניה לפקודות
מדריך השפה עבור AppleScript: הפניה למחלקה

פתרון בעיות

אם הינך נתקל/ת בבעיה במהלך השימוש ב-AppleScript, עיין/י בנושאים הבאים לקבלת מידע שעשוי לסייע בפתרון הבעיה.

אם מופיעה שגיאה בעת לחיצה על ״ביטול״ בתיבת הדו-שיח ״בחירה מרשימה״

אם פעולת התיקיה מופעלת באופן בלתי צפוי

אם התסריט אינו מזהה כונן

הגדרות מחלקה

הגדרת מחלקה מתארת את המאפיינים והרכיבים של אובייקט שניתן לכתוב עבורו תסריט. אפשר להשוות מחלקה לשם עצם במשפט, ואת הגדרת המחלקה להגדרת המילון של שם העצם.

בדרך-כלל, הגדרת מחלקה במילון AppleScript מתחילה במונח, המופיע בגופן עבה, ולאחריו תיאור קצר של המונח באותה שורה.

לאחר מכן תופיע רשימת רכיבים או אובייקטים המשתייכים לאובייקט שניתן לכתוב עבורו תסריט או מרכיבים אותו. רשימת הרכיבים אינה כלולה תמיד בכל הגדרות המחלקות, מאחר שאובייקטים מסוימים שניתן לכתוב עבורם תסריט מכילים אובייקטים אחרים שניתן לכתוב עבורם תסריט, ואחרים לא.

הגדרת המחלקה מסתיימת ברשימה של מאפיינים או איכויות של האובייקט שניתן לכתוב עבורו תסריט והערכים של מאפיינים או איכויות אלו.

ערך של מאפיין מתחיל בשם המאפיין, ולאחר מכן:

- תיאור מבנה הנתונים שבו מאוחסן ערך המאפיין, כגון ״מספר שלם״ (מספר), ״נקודה״ (רשימה של שני מספרים), ״מחרוזת״ (נתוני מלל) ו״בוליאני״ (true או false)
- מחוון סוג אופציונלי [r/o], המציין כי ערך המאפיין הוא ל״קריאה בלבד״ (ניתן רק לקרוא אותו ולא לשנותו)
- תיאור קצר של המאפיין

אם לאובייקט קיימת צורת רבים, ניתן להתייחס ליותר מאובייקט אחד.

אם לאובייקט מצורפת רשימת רכיבים, הוא מכיל אובייקטים אחרים. שם האובייקט, שבאפשרותך להשתמש בו בתסריט, מופיע בגופן עבה. המלל הפשוט מתאר כיצד להתייחס לרכיב.

אובייקטים עשויים לכלול מאפיינים. שמות מאפיינים מופיעים בגופן עבה. המלל הפשוט מתאר את סוג הערך שמכיל המאפיין, כגון מחרוזת. מאפיינים עשויים להיות ערך קבוע או ערך אחד מתוך רשימת קבועים. תסריט יכול לקבל ערך של מאפיין והוא יכול להגדיר את הערך של מאפיין, אלא אם כן המאפיין מוגדר כ״קריאה בלבד״ [r/o] (מופיע לאחר התחביר).

נושאים קשורים

הגדרות פקודה

הגדרות אובייקט
פקודות AppleScript
שימוש במילוני AppleScript

פתיחה

מדריך השפה עבור AppleScript: הפניה למחלקה

הגדרות פקודה

פקודות הן מונחים ב-AppleScript המשמשים לביצוע פעולות. פקודות במילון AppleScript מוצגות בעמודה המרכזית ומצוינות על-ידי אות ״C״ כחולה. ההגדרה של פקודה כוללת תיאור קצר של תפקיד הפקודה והתחביר שלה. התחביר הוא האופן שבו הנך כותב/ת את הפקודה בתסריט. התחביר עשוי לכלול כמה חלקים.

מילים בגופן עבה הן המונחים שבהם הנך משתמש/ת בהצהרה. עליך לכתוב מונחים אלו בדיוק כפי שהם מופיעים במילון.

מילים המופיעות במלל הצבוע בכחול מציינות מידע שעליך לספק. למשל, יתכן שתזהה/י אובייקט או משתנה שהגדרת.

פקודות כוללות לעתים חלקים אופציונליים, המופיעים בסוגריים זוויתיים. אין חובה להשתמש באלו בהצהרה.

נושאים קשורים

הגדרות מחלקה
שימוש במילוני AppleScript
הגדרות אירוע
הגדרות אובייקט

פתיחה

מדריך השפה עבור AppleScript: הפניה לפקודות

הגדרות אירוע

הגדרת אירוע מתארת פועל או פקודה המשמשים למיקוד פעולה באובייקט שניתן ליצור עבורו תסריט. אירועים הם פעולות או פעלים שאובייקטים יכולים לבצע או להשתתף בהם.

בדרך-כלל, הגדרת אירוע מתחילה במונח ולאחריו תיאור קצר של המונח באותה שורה.

לאחר מכן תופיע רשימה של כל הפרמטרים המשמשים בביצוע הפקודה. פרמטרים אופציונליים מוקפים בסוגריים זוויתיים, שלא כמו פרמטרים נדרשים.

כל ערך פרמטר מתחיל בשם הפרמטר ולאחריו תיאור של מבנה הנתונים המשמש בפרמטר. לבסוף, מופיע תיאור קצר של הפרמטר.

ההגדרה של פקודה כוללת תיאור קצר (מלל בקו תחתון) של תפקיד הפקודה והתחביר שלה. התחביר הוא האופן שבו הנך כותב/ת את הפקודה בתסריט. התחביר עשוי לכלול כמה חלקים.

מילים בגופן עבה הן המונחים שבהם הנך משתמש/ת בהצהרה. עליך לכתוב מונחים אלו בדיוק כפי שהם מופיעים במילון.

מילים המופיעות במלל רגיל מציינות מידע שעליך לספק. למשל, יתכן שתזהה/י אובייקט או משתנה שהגדרת.

פקודות כוללות לעתים חלקים אופציונליים, המופיעים בסוגריים זוויתיים. אין חובה להשתמש באלו בהצהרה.

פקודות פועלות על אובייקטים. ההגדרה של אובייקט מציגה את התחביר לזיהוי האובייקט, כולל שמו ותיאור קצר (המלל שמופיע עם קו תחתון). המחלקה של האובייקט קובעת מאפיינים מסוימים שלו, כגון הפקודות שבהן ניתן להשתמש עם האובייקט.

נושאים קשורים

אירועי מסד נתונים
הגדרות מחלקה
הגדרות פקודה
הגדרות אובייקט
כיצד פועל AppleScript

הגדרות אובייקט

פקודות פועלות על אובייקטים. ההגדרה של אובייקט במילון AppleScript מציגה את התחביר לזיהוי האובייקט, כולל שמו ותיאור קצר (המלל שמופיע עם קו תחתון). המחלקה של האובייקט קובעת מאפיינים מסוימים שלו, כגון הפקודות שבהן ניתן להשתמש עם האובייקט.

אם לאובייקט קיימת צורת רבים, ניתן להתייחס ליותר מאובייקט אחד.

אם לאובייקט מצורפת רשימת רכיבים, הוא מכיל אובייקטים אחרים. שם האובייקט, שבאפשרותך להשתמש בו בתסריט, מופיע בגופן עבה. המלל הפשוט מתאר כיצד להתייחס לרכיב.

אובייקטים עשויים לכלול מאפיינים. שמות של מאפיינים מופיעים בגופן כחול עבה. המלל הפשוט הכחול מתאר את סוג הערך שמכילה התכונה, כגון מחרוזת. מאפיינים עשויים להיות ערך קבוע או ערך אחד מתוך רשימת קבועים. תסריט יכול לקבל ערך של מאפיין והוא יכול להגדיר את הערך של מאפיין, אלא אם כן המאפיין מוגדר כ-[r/o] (קריאה בלבד) לאחר התחביר.

נושאים קשורים

שימוש ב-AppleScript עבור פקודות ביישומים
הגדרות פקודה
הגדרות מחלקה
הגדרת פעולה עבור אובייקט
שימוש במילוני AppleScript

פתיחה

מדריך השפה עבור AppleScript: הפניה למחלקה
מדריך השפה עבור AppleScript: מאפיינים

משפטי תנאי

הצהרת if היא פקודה המתבצעת רק כאשר תנאים מסוימים מתקיימים. כל הצהרת if כוללת ביטוי בוליאני המוערך כ-true או כ-false. הפקודות הכלולות בהצהרת ה-if מתבצעות רק אם ערך הביטוי הבוליאני הוא true. הצהרת if מסתיימת ב-end if. לדוגמא:

```
if amountReceived > 100 then
    "set memberStatus to "special
end if
```

בהצהרה שלעיל, אם הביטוי הבוליאני הוא true (כלומר, אם הסכום שהתקבל גדול מ-100), אזי הפקודות שבתוך הצהרת ה-if מתבצעות. אם הביטוי הבוליאני הוא false, הפקודות אינן מתבצעות.

ניתן גם לבנות הצהרת if באמצעות הצהרת else. שילוב זה ידוע כהצהרת if-than-else (אם-אז-אחרת). לדוגמא:

```
if amountReceived > 100 then
    "set memberStatus to "special
else
    "set memberStatus to "general
end if
```

בהצהרה שלעיל, אם הביטוי הבוליאני הראשון הוא true (כלומר, אם הסכום שהתקבל גדול מ-100), אזי הפקודות שבחלק הראשון של ההצהרה מתבצעות. אם הביטוי הבוליאני הראשון הוא false, הפקודות שבחלק השני של ההצהרה לאחר ה-else מתבצעות.

ניתן לקונן הצהרות if אחת בתוך השניה על-מנת לספק מענה לתנאים מרובים.

על-מנת ללמוד עוד בנושא הצהרות if ב-Applescript, עיין/י במדריך השפה של AppleScript.

נושאים קשורים

משפטי חזרה
הגדרות פקודה
הגדרת משתנים ב-AppleScript
ערכים קבועים

פתיחה

מדריך השפה של AppleScript - הצהרות If

פקודות בסיסיות

משפטי חזרה

ניתן להשתמש בהצהרת repeat לביצוע משימות מספר רב של פעמים בהתאם לתנאים. הצהרת repeat תמשיך להפעיל קבוצה של הצהרות בלולאה עד שתנאי מסוים יתקיים והלולאה תיפסק. ניתן לקונן הצהרות repeat אחת בתוך השניה על-מנת לספק מענה לתנאים שונים.

AppleScript כולל מגוון הצהרות repeat אשר יכולות להוות מענה לתנאים שונים.

repeat (forever)

חזרה רציפה בלולאה. השתמש/י בהצהרת exit ליציאה מהלולאה.

```
repeat
    -- statement
    -- statement
    if (x = 5) then exit repeat
end repeat
```

---

repeat (number) times

חזרה למשך מספר הפעמים המוגדר.

```
repeat 5 times
    -- statement
    -- statement
end repeat
```

---

repeat while

חזרה רק כאשר התנאי שהוגדר הוא true.

```
set x to 1
repeat while (x < 5)
    -- statement
    -- statement
    set x to (x + 1)
end repeat
```

---

repeat until

חזרה רק כאשר תנאי שהוגדר הוא true.

```
set x to 1
repeat while (x < 5)
    -- statement
    -- statement
    set x to (x + 1)
end repeat
```

---

repeat with (variable) from (startValue) to (stopValue)

קובעת את המשתנה ל-startValue ולאחר מכן מגדילה את הערך בהדרגה לאחר כל פעם בלולאה. החזרה מסתיימת כאשר המשתנה מגיע ל-stopValue.

```
repeat with x from (5) to (25)
    -- statement
```

```
statement --
end repeat
```

repeat with (variable) in (list)

קובעת את המשתנה לפריט הראשון ברשימה. בכל מחזור של הלולאה, המשתנה מוגדר לפריט הבא. החזרה מסתיימת כאשר כל הפריטים ברשימה נוצלו.

```
set myList to {234, 342, 681, 874}
repeat with x in myList
statement --
statement --
end repeat
```

על-מנת ללמוד עוד בנושא הצהרות repeat ב-AppleScript, עיין/י במדריך השפה של AppleScript.

נושאים קשורים

משפטי תנאי
הגדרת משתנים ב-AppleScript
ערכים קבועים

פתיחה

מדריך השפה של AppleScript- repeat

ערכים קבועים

קבוע הוא מילה השמורה ב-AppleScript המכילה ערך שנקבע מראש. AppleScript כולל קבועים רבים שניתן להשתמש בהם לקבלת מידע בנושא אובייקטים, לביצוע השוואות או עבור חישובים אריתמטיים. יישומים ואובייקטים אחרים יכולים להגדיר קבועים משלהם. קבועים אלו מוגדרים בהגדרות המחלקה value.

על-מנת להציג ערך של קבוע, הדבק/י את הדוגמא הבאה בעורך AppleScript ולחץ/י על ״הפעל״. לחץ/י על Result על-מנת להציג את ערך הקבוע.

גם התוצאה היא קבוע. זהו קבוע של תסריט המפנה לערך שמוחזר על-ידי פקודה.

```
get the current date
```

להלן כמה דוגמאות נוספות לקבועים:

- קבועים אריתמטיים: pi
- קבועים בוליאניים: true, false
- קבועים של תאריך ושעה: minutes, hours, days, weeks
- קבועים של מחרוזת: return, space, tab

- קבועים של תסריט: anything, current application, it, me, missing value, my, result

על-מנת ללמוד עוד בנושא קבועים ב-Applescript, עיין/י ב-מדריך השפה של AppleScript.

נושאים קשורים

הגדרת משתנים ב-AppleScript
הגדרות אובייקט
הגדרות מחלקה
הגדרות אירוע

פתיחה

מדריך השפה של AppleScript - קבועים

הגדרת משתנים ב-AppleScript

משתנה הוא גורם מכיל שנוצר בתוך תסריט המשמש לאחסון ערך. עליך לציין שם עבור המשתנה, הנקרא גם מזהה, כאשר הינך יוצר/ת אותו. כאשר תסריט מופעל, תוכל/י למקם ערך בתוך המשתנה, לגשת לערך או לשנות אותו. משתנים נמשכים אך ורק במשך הפעלת התסריט. כאשר התסריט נסגר, הערך נמחק.

- דוגמאות אלו מציגות כיצד לציין מזהה ייחודי ולהקצות עבורו ערך.

```
set myVar to 153

set x to "Quarterly Reports"

set x to false
```

על-מנת לראות כיצד ערכים מאוחסנים במשתנה, הדבק/י דוגמאות אלו לתוך AppleScript Editor ולחץ/י על ״הפעל״. לחץ/י על Result על-מנת להציג את הערך המאוחסן במשתנה.

על-מנת ללמוד עוד בנושא משתנים ב-Applescript, עיין/י ב-מדריך השפה של AppleScript.

נושאים קשורים

ערכים קבועים
משפטי תנאי
משפטי חזרה

פתיחה

מדריך השפה של AppleScript- משתנים

ציון מיקום של יישום

יישומים ב-OS X מאוגדים כ״חבילות״. חבילה היא ספריה מיוחדת המכילה את הקבצים והתיקיות אשר מרכיבים את היישום. עקב כך, הפקודות path to ו-info for עשויות להחזיר תוצאות שונות עבור יישום.

אם הינך משתמש/ת בפקודה Path to עבור יישום, הנתיב בדרך-כלל מסתיים ב-״app.״ יתכן שסיומות קבצים לא יוצגו ב-Finder כחלק משם הקובץ, אך באפשרותך עדיין להשתמש בסיומות לזיהוי קובץ בתסריט.

אם הינך משתמש/ת בפקודה info for לקבלת מידע בנושא יישום, המאפיין Folder של התוצאה יהיה בדרך-כלל true. תוכל/י לקבל מידע נוסף בנושא הקובץ ושמו באמצעות המאפיינים הנוספים של התוצאה, כגון extension hidden, name extension או displayed name.

נושאים קשורים

path to
info for
הפניה לתיקיות, קבצים וכוננים
choose application
פקודות כתיבת תסריטים עבור ה-Finder

הפניה לתיקיות, קבצים וכוננים

AppleScript מאפשר לך להפנות אל תיקיות, קבצים וכוננים מסוימים לפי שם, בלי לכלול נתיב. AppleScript יכול לזהות את המיקום של פריטים כגון התיקיה ״מסמכים״, המכתבה, תיקיית הבית וכונן האתחול.

- דוגמא זו מראה כיצד להפנות אל תיקיה מיוחדת באמצעות שמה בתסריט.

```
set x to the path to the desktop folder
```

נושאים קשורים

הפניה ל-Finder בתסריטים
path to
info for
פקודות כתיבת תסריטים עבור ה-Finder

הפניה ל-Finder בתסריטים

על-מנת להשתמש בפקודות של ה-Finder, נתב/י את הפקודות אל ה-Finder בהצהרת tell, כפי שהיית מנתב/ת פקודות ליישום.

- להלן דוגמא העושה שימוש בהצהרת tell בתסריט. ההצהרה tell מנתבת את הפונקציה number of windows אל ״Finder.app״.

```
tell application "Finder.app"
    return the number of windows
end tell
```

נושאים קשורים

Finder
הגדרת פעולה עבור אובייקט
הפניה לתיקיות, קבצים וכוננים
הגדרות אובייקט
פקודות כתיבת תסריטים עבור ה-Finder

פתיחה

מדריך השפה של AppleScript - מצייני אובייקט

פקודות כתיבת תסריטים עבור ה-Finder

להלן פקודות שתוכל/י להשתמש בהן עם ה-Finder:

הפעל

alias file

alias list

application file

clean up

close

column

Computer-object

container

copy

count

data size

delete

desktop window

desktop

כונן

document file

duplicate

eject

empty trash

exists

file

file information

find

Finder

Finder window

folder

get

icon view options

information window

Internet location file

item

list view options

make

move

moving folder window for

open

package

path to

preferences

preferences window

print

quit

הפניה לתיקיות, קבצים וכוננים

הפניה ל-Finder בתסריטים

reveal

select

set

sort

trash

עדכון

window

פקודות רגילות של תוספות תסריטים

תוספות כתיבת התסריטים מוסיפות פקודות שימושיות רבות שבאפשרותך לכלול בתסריטים.

adding folder items to

beep

choose application

choose color

choose file

choose file name

choose folder

choose from list

choose URL

clipboard info

close access

closing folder window for

current date

delay

dialog reply

display

display dialog

do shell script

download

FTP פריט

get eof

info for

list disks

list folder

load script

mount volume

offset

open for access

open location

opening folder

path to

POSIX path

random number

read

round

run script

say

scripting components

set eof

set the clipboard to

set volume

store script

summarize

system attribute

time to GMT

upload

URL

write